

EL PRÓCER TRASVESTIDO: ARTIGAS ZOMBI SEGÚN LOS SILVA BROS

The Transvestite National Hero: Artigas Zombie by the Silva Bros

AGUSTÍN CORTI

UNIVERSIDAD DE SALZBURGO (Austria)

agustin.corti@sbg.ac.at

Resumen: el presente trabajo analiza procesos intertextuales que establecen los dos cómics *Prócer Zombie* (2016) y *Prócer Zombie II* (2018) de los Silva Bros en relación con la figura del héroe de la nación uruguaya, José G. Artigas. En primer lugar, se argumenta que para dar cuenta de la intertextualidad e intericonicidad, la narración visual debe integrar elementos discursivos propios de la memoria colectiva o de los “lugares de la memoria”. Posteriormente, se demuestra cómo el género zombi abre paso a un travestimiento de la tradición icónica y discursiva del Estado Nación reposicionándolas a través de la narración visual.

Palabras clave: narración visual, intertextualidad, intericonicidad, literatura zombie, discursos nacionales

Abstract: The present article analyzes intertextuality in the visual narratives *Prócer Zombie* (2016) and *Prócer Zombie II* (2018) by the Silva Bros in relation with the national hero of the Uruguayan nation, José G. Artigas. Firstly, I argue that, in order to explore intertextuality and intericonicity in visual narrative, discourses of collective memory and ‘lieus de memoire’ should be integrated. Then, I show how the zombie genre is used to transvestite the iconic and discursive tradition of the Nation State through visual narrative.

Keywords: Visual Narrative, Intertextuality, Intericonicity, Zombie Literature, National Discourses

Introducción

“El padre nuestro Artigas, señor de nuestra tierra, que como un sol llevaba, la libertad en pos”, reza el “Himno a Artigas”, con letra de Ovidio Fernández Ríos y música de Santos Retali (1942), cantado en las escuelas uruguayas hasta fines del siglo XX con motivo de las fiestas patrias. La hipérbole respecto a José Gervasio Artigas (1764-1850), el prócer de la República Oriental del Uruguay, no sólo es relevante por la glorificación del “libertador de la patria”, sino por su clara referencia intertextual a la oración cristiana del “Padre Nuestro” y la implícita divinización del personaje. Que generaciones de escolares cantaran el himno en las fechas patrias del Uruguay da una pauta de un mito generado a su alrededor que, como todos los mitos en torno a los libertadores de las independencias americanas, se produce en base a intertextualidades de las diferentes tradiciones en juego.¹ Otra muestra de la extensión del impacto de esta figura es el retrato pintado alrededor de 1884 por Juan Manuel Blanes, titulado “Artigas en La Ciudadela” (Figura 2), que muestra un Artigas de cuerpo entero llevando el uniforme del ejército de los Blandengues.² Una copia impresa de tal retrato se encontraba también en la mayoría, si no la totalidad, de escuelas del país. Así es como se fijaba la imagen de Artigas en la memoria visual colectiva, aunque, como trataré posteriormente, el rostro del retrato no sea el del libertador.

Es evidente que ambos símbolos, el himno y el retrato, forman parte de la construcción histórica de un héroe en torno a la fundación de la nación imaginada “Uruguay” (Anderson, 2006).³ Ambos documentos crean historia en tanto integran otros textos y abren a su vez una serie de transformaciones que se independizan, aunque no del todo, de la referencialidad. No obstante, pensar que los mismos pierden valor por carecer de una supuesta “autenticidad” sería equivocar el lugar de su referencialidad, que se encuentra evidentemente en el ámbito de lo discursivo. El presente artículo expone el análisis de dos cómics que retoman los vínculos intertextuales en torno al mito de José Gervasio Artigas en los discursos de la sociedad uruguaya actual. A partir de este entramado simbólico, de la compleja red de intertextualidades generada en torno al mito artiguense, que comienza a tejerse a nivel institucional de mediados a fines del siglo XIX, los Silva Bros (Andrés y Leonardo Silva)⁴

¹ Sobre los mitos de la construcción nacional en torno a los ‘libertadores’, véase Chasteen (2008) o Rojas (2009), quien indica que no todos los que participaron en las luchas por la independencia de la Corona española formaron parte de la construcción republicana posterior en América, como será el caso del propio José G. Artigas en el Uruguay (Rojas, 2009: 9).

² El ejército de Blandengues tenía en la Banda Oriental del Virreinato del Río de la Plata la función de mantener el orden en la campaña y, posteriormente, defender las fronteras frente al avance portugués. Para la participación de Artigas en dicha división del ejército, véase Lucena Salmoral (1988: 15ss.).

³ No trataré aquí el aspecto histórico de las gestas artiguenses. Para un panorama general, véase Lucena Salmoral (1988).

⁴ La referencia —¿implícita o explícita?— a los Hernandez Bros (Mario y, sobre todo, los más conocidos, Gilbert y Jaime) no es casual.

presentan en 2016 la primera entrega del cómic *Prócer Zombie* (Silva Bros, 2016) y en 2018 una segunda, denominada *Prócer Zombie II* (Silva Bros, 2018).⁵

Como texto que une los modos semióticos verbal y visual, el cómic está en condiciones de explotar una variedad de referencias integrándolas en una narración. Esta potencialidad (*affordance*) del medio multimodal del cómic se encuentra, como todo texto, en una tradición genérica que restringe y a su vez permite integrar las expectativas de lectoras y lectores en el acto comunicativo propio del medio. Los dos volúmenes de *Prócer Zombie* y *Prócer Zombie II* se inscriben, como el nombre lo sugiere, en la tradición del fenómeno de los zombis. Esta decisión abre los volúmenes de los Silva Bros, tanto en el nivel diegético como en el metadiegético, a un diálogo multifacético con elementos verbales y visuales propios del discurso sobre el Estado Nación mencionado anteriormente. El entramado intertextual e intericónico —explicaré el uso del término a continuación— de ambos álbumes es el objeto de análisis de este aporte.

Intertextualidad en la narración gráfica

Si la intertextualidad pretende describir la presencia de un texto anterior en otro texto posterior, la referencia al cómic y la novela gráfica debe tener necesariamente en cuenta los principales modos semióticos presentes en la misma. Este hecho tan obvio plantea una serie de problemas para los cuales no existe una solución terminológica clara. Por un lado, se puede establecer que el término “texto” posee una extensión lo suficientemente amplia como para incorporar la presencia de la imagen (Bachmann-Medick, 1996: 10ss.; Nünning y Nünning, 2002). En este sentido, el cómic sería en sí mismo un texto multimodal (Kress, 2010) o plurimedial (Schüwer, 2002: 208), ya que utiliza signos visuales y verbales. Esta extensión textual resulta funcional, pero se vuelve más compleja en el caso de la intertextualidad, ya que la referencia a otro texto se multiplica al menos por cuatro (Tabla 2) respecto a los textos de carácter únicamente verbal (Tabla 1).

Hipotexto verbal	Hipertexto verbal
------------------	-------------------

Tabla 1 (arriba) – Intertextualidad verbal
Tabla 2 (derecha) – Intertextualidad visual/verbal en el cómic

Hipotexto verbal	Hipertexto verbal
Hipotexto verbal	Hipertexto visual
Hipotexto visual	Hipertexto verbal
Hipotexto visual	Hipertexto visual

⁵ Los autores señalan en una entrevista en el programa radial *En Perspectiva* que habrá una tercera entrega de la saga (Silva, Silva, y Andacht, 2018: min. 34:10).

A fin de poder establecer de manera más clara estas relaciones conviene, no obstante, apoyarse en el extenso tratamiento del tema por parte de los estudios narratológicos. La nomenclatura canónica de la intertextualidad suele retrotraerse a la obra de Julia Kristeva (1980) y su intento de analizar un discurso interno al texto, en su caso **la novela, en relación con la “totalidad de la producción novelística” y con sus “orígenes fuera de la novela”** (1980: 37). Para la autora no sólo hay un significado en el texto mismo, sino también una relación con el exterior del texto. Retoma, como es harto sabido, la idea de los formalistas rusos y, sobre todo, de Mijaíl Bakhtin sobre la dialogicidad propia **de la forma novelística**: “The novel can be defined as a diversity of social speech types (sometimes even diversity of languages) and a diversity of individual voices, artistically organized” (Bakhtin, 1981: 262). De ahí que Kristeva proponga la metáfora del texto comprendido como “**mosaico de citas**”, es decir, considerado como una transformación de textos previos (1980: 66).

En su obra *Palimpsestos*, Gerard Genette (1989: 10- 20.) redefine la categoría de **intertextualidad en términos de “transtextualidad”**, como la influencia que un texto (al que llama hipotexto) tiene sobre otro (hipertexto) y restringe la categoría de intertextualidad a la cita, el plagio y la alusión. Propone, además, otros cuatro tipos de transtextualidad: paratextualidad, metatextualidad, hipertextualidad y architextualidad. La primera categoría señala la relación del texto con los paratextos que lo enmarcan; la segunda, la relación de un texto con el comentario o la crítica de éste; la tercera establece una relación de derivación; mientras que la última hace referencia a la pertenencia de un texto a un tipo, fundamentalmente un género. La categoría de hipertextualidad permite, al menos en principio, ser ampliada al caso del cómic o la novela gráfica (Genette, 1989: 16). Se debe tener en cuenta, no obstante, que el cómic, por su unidad visual y verbal, no deriva de otro texto como lo pueden establecer las categorías de Genette.

Una intertextualidad comprendida como un tipo textual sobre otro del mismo tipo implicaría la referencia de un cómic a otro, lo que resulta reductivo, ya que el medio recoge, evidentemente, referencias de otros tipos textuales y medios, notoriamente, de textos narrativos verbales e imágenes de diversa índole. ¿Cómo podría afirmarse en base a dichas categorías que una secuencia de viñetas deriva de un texto narrativo? ¿O qué relación establecer entre los globos de diálogo o de pensamiento que indican la conversación o la reflexión de personajes con las fuentes de las que emanan? ¿Cómo comprender la función mediadora de la narración visual como modificación del sentido del hipotexto? Es decir, ¿cómo dar cabida a fenómenos textuales que no se enmarcan en la pragmática estricta que propone Genette y, sin embargo, reconocer casos de notoria intertextualidad más allá del modo verbal? El concepto de intermedialidad pretende recoger la transposición de los límites mediales en la producción de significados entre medios (Rajewsky, 2002: 15-27); pero el cómic, que se construye en base a signos visuales y verbales, se relaciona con otros textos y medios dentro de sus propias posibilidades simbólicas. Por ello, es necesario atender a la potencialidad expresiva

(*affordance*) de cada medio y, por lo tanto, a los tipos de texto que permite de acuerdo al uso de sus signos (Kukkonen, 2013: 75; Ryan, 2014: 28). En el presente trabajo se utilizará una de las subcategorías de la hipertextualidad, el travestismo, a fin de ampliar el sentido delimitado por Genette en su aplicación a la narración gráfica.

En una discusión de las diferencias entre la inter y la hipertextualidad, entendida esta última en un sentido computacional y no narratológico, Michael Riffaterre (1994) se refiere al papel fundamental de lectoras y lectores en la comprensión intertextual: “**what the text does not say, or say obscurely, the intertext spells out [...] readers have to hypothesize, rebuild or just wonder, a task they are not at liberty to avoid, since it is dictated by gaps in the fabric of the text or by linguistic anomalies that the hypothesis of figurality fails to solve**” (781). El hipotexto al que se refiere el hipertexto está presente, entonces, en ciertas pistas establecidas por dificultades, limitaciones o anomalías en el hipertexto, es decir, por las restricciones que establece el mismo en la elaboración del sentido, pero que deben ser actualizadas por lectoras y lectores. Serían los contenidos de dichos (hipo)textos, y su relación con el (hiper)texto en cuestión los que guiarían a lectoras y lectores en la construcción del sentido.

Ahora bien, Riffaterre piensa exclusivamente en un texto de carácter escrito. El cómic, sin embargo, necesita de un instrumental más complejo para poder integrar la imagen dentro de este proceso. Nilton Milanez (2015) retoma, para recoger la referencia a otras imágenes, el concepto de intericonicidad acuñado en el entorno del análisis del discurso por Jean Jacques Courtine. Las imágenes también se repiten, se integran en otras imágenes, o se puede hacer referencia a ellas, a la vez que las mismas forman parte de discursos que regulan su circulación y reproducción constituyendo una **“memoria discursiva”** de la imagen (200). La imagen tampoco se encuentra, por lo tanto, aislada, **sino que formaría parte de una “cultura visual”**, integrada de forma particular por las imágenes presentes en la memoria de los individuos.

Si se pretende expandir el análisis intertextual e intermedial respecto al cómic, hay que tener en cuenta las potencialidades (*affordances*) que posee el medio en tanto creador de una unidad de sentido compuesta por imagen y texto. Es quizás esta unidad la que permite una referencia intertextual a un acervo discursivo que, si bien está constituido por textos e imágenes, excede la referencialidad independiente de dichos elementos y sus relaciones, tal como se recogieron en las Figuras 1 y 2. Tanto en los estudios narratológicos de carácter hermenéutico como en el ámbito del análisis del discurso se ha llamado la atención sobre la sedimentación de formaciones discursivas. Una formación discursiva, para expandir el concepto de Michael Foucault ([1969] 2002: 62), integraría elementos de diversos textos y medios posicionándose en relación con los mismos, en tanto se fijarían ciertos símbolos como característicos de una cultura, una sociedad, una nación o un grupo. Considero que los textos e imágenes presentes en los hipertextos del cómic se refieren a este tipo de discursos en cuanto hipotextos y crean una práctica intertextual que, asimismo, es característica de fenómenos culturales de la cultura popular, que se

posicionan frente a estos textos desde una cierta otredad que crea contrastes con lo que absorben (Storey, 2018: 13). Como ha señalado Ana Merino, el cómic es “capaz de negociar o crear espacios de diálogo, tensión y resistencia entre diferentes sectores sociales y culturales, dentro de lo subalterno y hegemónico” (2003: 16). Es justamente en este espacio que se establecen los álbumes aquí tratados. El mecanismo utilizados para ello es un proceso de travestimiento, en el sentido de que se trata de la reescritura de una formación discursiva, de una memoria inscripta, también, visualmente. Dicho discurso es actualizado por medio de un estilo de carácter, en este caso, satírico o irónico (Genette, 1989: 40). Genette reconoce que en el travestismo, el **hipotexto puede ser “difuso”** (83) y debe, de alguna manera, ser reconstruido. Se trata, como indica el autor, **de una “versión”**. La actualización burlesca la brinda el subgénero zombi, del que me ocuparé en el siguiente apartado.

Artigas, el zombi

Hasta ahora he tematizado las posibilidades de establecer referencias intertextuales en el texto multimodal del cómic. Se ha intentado rescatar la relación del hipertexto con hipotextos de diversos tipos, incluyendo el marco discursivo que permitiría ampliar las referencias entre el hipo y el hipertexto. A este nivel formal debe sumársele, en el contexto del presente estudio, el uso de un motivo principal de *Prócer Zombie*: me refiero al zombi.

Las definiciones de “zombi” resaltan que se trata de un motivo que tiene su origen en relación a la zona caribeña de Haití, de una tradición que probablemente estaba ya presente en el continente africano, y que se ha transformado en un fenómeno global.⁶ El zombi es un muerto que ha vuelto a la vida o ha sido resucitado por algún agente y obedece a una voluntad ajena, en la tradición, a alguien que dispone de su alma (Braham, 2013: 40; Dendle, 2007: 46; Rath, 2014: 12). Por lo tanto, el zombi no posee poder de acción propio ni conciencia de sí mismo. Se hace también hincapié en el hecho de que los zombis infectan a los seres humanos, sobre todo a través del canibalismo: al morder a un ser humano, éste se convierte a su vez en un zombi (Drezner, 2015: 23-24). La posibilidad de contagio es, por lo tanto, una de las características asociadas al fenómeno, con consecuencias sociales y políticas inmediatas, como ha repasado Drezner (2015) en su libro *Theories of International Politics and Zombies* (véase también Payne, 2017). Desde la película de George Romero, *Night of the Living Dead* (1968), el fenómeno global está unido fundamentalmente al cine de terror, aunque en el mundo del cómic se encuentran series muy populares como *The Walking Dead* de Robert Kirkman y Tony Moore.

Además de la amenaza de infección, que perturba el orden establecido, el zombi aparece usualmente en un entorno narrativo, forma parte de

⁶ En los estudios sobre zombis se ha establecido por contagio del inglés la grafía “zombie”; utilizo aquí, no obstante, la sugerida por la RAE de “zombi” y su plural “zombis”.

argumentos más o menos canónicos que incluyen aspectos (pos)apocalípticos y subrayan el implícito orden que amenazan, a menudo con un héroe (épico) que vence a los zombis. Por otro lado, su universo no está exento de sátira, es decir, de una mirada distanciadora que, a través del humor, pone en cuestión la percepción de los peligros que representan los muertos vivientes, a menudo en el mismo género de terror.

Antes de presentar los resultados del análisis, describiré brevemente los dos volúmenes tratados aquí. *Prócer Zombie* (Silva Bros, 2016) se publica en formato de álbum (23 cm. x 16 cm.) de 72 páginas, construido a nivel de la puesta en página (Groensteen, 2011; Peeters, 2007) fundamentalmente en base a la clásica estructura homogénea de dos grupos horizontales de cuatro viñetas cada uno, divididas por espacios intermedios (*gutter*) visibles.⁷ Las variaciones sobre este diseño de página se reducen, en el primer volumen, casi siempre a la unidad del espacio horizontal de dos viñetas en una, con algunas excepciones: primero, una página entera con el prócer zombi sobre el paisaje montevideano; segundo, una historia heterodiegética de doble página con cuatro viñetas que modifican verticalmente la estructura utilizada. Tercero, el último capítulo y más cargado de acción, usa verticalmente las subdivisiones e intercala viñetas dentro de otras viñetas, ocupando el espacio intermedio (*gutter*) en lo que Bateman, Veloso, Wildfeuer, Cheung, y Guo (2016: 489-495) han caracterizado como una construcción superpuesta a modo de tejado (*tiling*). Por último, al final de la historia argumental, se encuentran varias páginas con paratextos que contienen representaciones del escudo artiguense, del protagonista luchando contra uno de sus contendientes, de los personajes principales, de los autores, así como una última página en tono paródico con “Los consejos del prócer”. A nivel del estilo, el dibujo utiliza una simplificación que permite reconocer claramente a los personajes, alejado de cualquier intento de realismo (McCloud, 1993: 40); los colores son ocre, con tonos de rojo y tramas y sombras de semitonos que hacen un guiño a revistas de cómics impresas de los años 1950 a los 1980.

El argumento del primer volumen se centra en la resurrección del prócer Artigas a partir de las cenizas que se encuentran en el Mausoleo de la Plaza Independencia de la ciudad de Montevideo. En lugar de rostro, posee una suerte de calavera que produce pánico entre la gente. En 16 de los 17 capítulos del volumen se desarrolla una trama que gira en torno a dos líneas narrativas: por un lado, la adaptación del protagonista a una situación para la cual sus valores resultan anacrónicos y en la cual es tomado por alguien que el prócer cree no ser. En este plano se encuentra con diversos personajes marginales que deambulan por el centro de la ciudad: el ladrón Escoria, la prostituta Solange o el mendigo Kucharsky. Por otro lado, el protagonista lucha junto al héroe de la independencia uruguaya Juan Antonio Lavalleja (1784-1853) y su grupo de míticos “treinta y tres orientales” contra el posterior primer presidente de Uruguay, Fructuoso Rivera (1784-1854), y el líder de la provincia de Entre

⁷ Ambos volúmenes de *Prócer Zombie* carecen de numeración en las páginas.

Ríos (Argentina), Francisco Ramírez (1786-1821), en cuanto personajes antagónicos basados en figuras históricas del contexto de las luchas por la independencia y la conformación nacional rioplatense en el siglo XIX. La trama, claramente maniquea como lo requiere el género, se resuelve en una lucha final en la que el personaje sale vencedor, pero su principal antagonista, Rivera, huye en un ómnibus. Acompañando el desarrollo diegético, las didascalías integran una voz extradiegética que comenta y ordena temporal y espacialmente aspectos de la trama.

El segundo volumen, *Prócer Zombie II* (Silva Bros, 2018), contiene 88 páginas en el mismo formato y está dividido en cinco capítulos extensos, cuatro numerados y uno digresivo entre el segundo y tercero que cuenta la historia del esclavo, luego liberto, que acompañó a Artigas hasta el fin de sus días, conocido con el nombre de Ansina —que aparecía como personaje también en el primer álbum—. El estilo del dibujo es el mismo que el del primer volumen, salvo en el capítulo digresivo mencionado, pero el uso del color es diferente: se abandonan los ocre por un mayor contraste entre blanco —en realidad, un crema claro— y negro y se integra, además del rojo, el azul. La puesta en página se basa ligeramente en los dos ejes horizontales y verticales utilizados en el volumen anterior; no obstante, la unión dinámica de los espacios correspondientes a dos o más viñetas se utiliza de manera notoriamente más pronunciada y variada, tanto en el eje horizontal como vertical, tanto de forma simétrica como asimétrica y haciendo uso asimismo de la doble página como unidad espacial. La naturaleza de los marcos y la distinción entre viñetas es a su vez más heterogénea, muchas veces sin espacio intermedio (*gutter*), sino sólo distinguida por el color, la textura del marco, etc. No contiene ningún capítulo en el que predominen las viñetas superpuestas (*tiling*), aunque se utilizan elementos extradiegéticos, como representaciones de *tweets* o fechas, que se encuentran a menudo conformando una unidad entre varias viñetas. La doble página se utiliza en algunas ocasiones horizontalmente como unidad, lo cual crea dos secuencias de lectura horizontales, una sobre la otra, en lugar de las cuatro correspondientes al diseño por defecto.

A nivel narrativo, el argumento comienza con una voz homodiegética del propio protagonista, que cuenta que hace un año retornó de la muerte al Uruguay, país que se encuentra en medio de una campaña electoral. Este hecho da paso a un nuevo protagonista, el joven Mikel Landowski o Mika, que también toma en ocasiones una voz homodiegética y que es o cree ser una reencarnación de Napoleón Bonaparte (1769-1821). Se convierte posteriormente en presidente del país por medio de una campaña basada en el combate a la violencia y en la promesa de una refundación social bajo el lema de “Algo en que creer”. En este contexto, se apoya en un grupo autodenominado los fieles, liderado por la matriarca Anita; el grupo no sólo combate de forma paralegal lo que considera la violencia, sino que se erige en heredero de la tradición artiguista, es decir, del verdadero relato de la construcción nacional. Los actos violentos del grupo, sobre todo la incineración de un mendigo, se los achacan al prócer zombi Artigas, al que presentan como

un usurpador del verdadero Artigas. La disputa por el relato se establece en el marco de los medios de comunicación, televisión, radio y redes sociales, en los cuales se negocia el relato oficial y el valor de la política.

Otros personajes históricos del primer volumen aparecen nuevamente y forman parte de las huestes de uno u otro bando. Hacia el final se produce una disputa entre Mika y el prócer zombi, que se dirime con la huida de Artigas, quien promete sin embargo retornar. El capítulo sobre el esclavo Ansina incluye, de modo paródico, además de un elemento extradiegético, un subtexto político sobre el papel de los esclavos en la construcción nacional y en las gestas artiguistas. La trama de este segundo álbum, por su complejidad, abre paso, tanto a nivel diegético como en digresiones metadieéticas, a una autorreflexión sobre el propio discurso de la narración. Al abandonar el terreno referencial, la mera parodia o puesta en duda del relato oficial reclama el valor simbólico y su papel en el discurso al que accede a través de la ficcionalización del prócer y su conversión en zombi.

Los intertextos del Prócer Zombie

Antes hacía mención a la necesidad de expandir el alcance de la intertextualidad a ciertos relatos propios de una cultura que no poseen un texto único o se conforman en torno a una variedad textual e icónica que excede el terreno propuesto por la narratología. Comenzaré analizando, por ello, el uso de aspectos icónicos, es decir, el uso de imágenes y espacios en el universo narrativo (*storyworld*) propuesto por las tramas de ambas obras. Me interesa resaltar las alusiones que *Prócer Zombie* realiza en torno al discurso sobre la figura de Artigas. Por último, subrayaré la distancia paródica enmarcada en estas referencias, que caracterizaré, en una reinterpretación amplia del concepto de Genette, como travestismo.

Herman define el concepto de *storyworld*, que traduzco como “universo narrativo”, como el mundo que evoca un texto narrativo (2009: 105). Una narración, por su parte, constituiría un plano para la construcción de mundos. El autor explica que se trata de modelos mentales que guían la interpretación de las situaciones y las acciones realizada por los personajes dentro de la narración: “storyworlds are mental models of the situations and events being recounted – of who did what to and with whom, when, where, why, and in what manner. Reciprocally, narrative artifacts (texts, films, etc.) provide blueprints for the creation and modification of such mentally configured storyworlds” (106-107). Las obras aquí tratadas dan pistas claras sobre cómo construir el universo narrativo. Una de las primeras viñetas de *Prócer Zombie*, si no ya los paratextos, presenta al protagonista en un primer plano contrapicado, vestido con un uniforme militar sobre un fondo en el cual se pueden ver, a la izquierda, un edificio reconocible como la torre presidencial uruguaya y, a la derecha, el monumento a José Gervasio Artigas, debajo del cual se encuentra el Mausoleo con sus cenizas, ambos en la Plaza Independencia de Montevideo.



Figura 1 (arriba). *Prócer Zombie* (2016: s/p). © Silva Bros.



Figura 2 (derecha). “José Gervasio Artigas en la puerta de la ciudadela” (1884), Juan Manuel Blanes.⁸

La vestimenta es la propia del ejército de Blandengues, del cual Artigas fue capitán: azul oscuro con los puños y el cuello rojos, así como los botones dorados. La cabeza del personaje se asemeja a una calavera, y la voz narradora indica que “son tiempos oscuros, de delincuencia, corrupción y Tinelli”, lo que busca contextualizar el retorno del héroe nacional de los uruguayos 165 años después de su muerte, al que, no obstante, la voz narradora reconoce en una viñeta de la secuencia como “nuestro prócer”.

La viñeta de la Figura 1 posee varias características dignas de mención. La primera es la evidente intericonicidad que establece con la imagen más conocida de Artigas, el retrato realizado por Juan Manuel Blanes en 1884 al que me refería al inicio de este trabajo (Figura 2). Se lo ve en esa obra de cuerpo entero sobre la puerta de la Ciudadela, en la mencionada Plaza Independencia, con el uniforme blandengue y con un poncho, un sombrero en su mano izquierda, especialmente a unos cincuenta metros de donde vuelve a reaparecer en el cómic. El cuadro de Blanes funciona como referente inmediato de la imagen, pero también de la figura de Artigas como héroe nacional. Como señalaba más arriba, el retrato del artista no fue pintado en base a su original — Artigas ya estaba muerto cuando se pinta el cuadro— ni en base a un modelo real del mismo, ya sea dibujado o fotografiado, sino en base a relatos sobre su fisonomía (Malosetti Costa, 2013; Pelufo Linari, 2015: 39). Por lo tanto, el cuerpo y el rostro de Artigas no corresponden a un retrato en el cual sea posible buscar referencialidad visual. Más bien, la imagen funciona gracias a la sedimentación de significados que se han ido integrando a la misma, un aspecto del que hace uso *Prócer Zombie*. Su factura corresponde al inicio de la recuperación de Artigas como figura nacional sobre el último cuarto del siglo

⁸ Museo Nacional de Artes Visuales, Uruguay. © Dominio público.

XIX, en plena discusión sobre la construcción de los nuevos Estados Nación rioplatenses, Argentina y Uruguay, pasadas las luchas en torno al federalismo en las que participó y luchó Artigas.

A la interminablemente discutida paradoja de que el héroe nacional de la república uruguaya no haya luchado por el país tal como éste culminó construyéndose se le suma que el retrato de factura europea y de carácter histórico sobre el cual se construye el legado icónico nacional del prócer no se corresponde con el original. Este paso marca un alejamiento referencial en la creación de un discurso, en este caso visual, a la vez que crea la necesidad de un referente al que sea posible atribuir características de diferentes tipos. El espacio **que hay entre el rostro “inventado”** por Blanes y la referencia es similar al que reclama *Prócer Zombie* sobre el discurso (hegemónico) de la nación.

El segundo aspecto de la viñeta se establece en la propia sorpresa expresada por el personaje en el globo de diálogo: **“cuántas luces”**. Artigas resurge en medio de la ciudad de Montevideo. No sólo las batallas de Artigas tuvieron lugar en el campo, sino que él mismo llevó una vida unida a lo rural. Lo ciudadano se conforma, en gran parte de los discursos fundacionales del Estado Nación, como negación de lo rural y lo que esto simboliza. Por otro lado, Artigas se exilia y muere en Paraguay, lugar donde duda estar, ya que es su referencia (Figura 1). Al anacronismo se le suma, entonces, una desterritorialización.

El universo narrativo que marca esta viñeta resulta, por lo tanto, dar pistas visuales que son un índice del personaje (uniforme), del espacio de la acción (edificio presidencial, monumento, Plaza Independencia de Montevideo, ciudad iluminada), así como de una restricción genérica apoyada en el título y en el cadavérico rostro del personaje (zombi). Las lectoras y los lectores poseen, asimismo, la indicación verbal **de la didascalia** (“el prócer ha vuelto”) y **la pregunta del personaje** (“¿Paraguay?”). La interpretación requiere de la unidad del esquema conceptual prócer, la relación de éste con los aspectos visuales mencionados, sobre todo el icónico uniforme, así como el conocimiento del mundo, en este caso histórico, de que Artigas se exilió, tras su derrota definitiva en 1820, en el Paraguay, de donde nunca quiso volver. Estos elementos (inter)textuales completan, como afirmaba Riffaterre (1994), las ausencias de la viñeta, interpelan a lectoras y lectores para poder construir el universo narrativo del cómic, un modelo mental individual generado necesariamente por el intérprete y que, en el desarrollo de las viñetas, irá reconstituyéndose y ampliándose.

Prócer Zombie y *Prócer Zombie II* participan también de la reconstrucción de un ideario nacional unido a los lugares públicos. Si su resurrección en el Mausoleo en que se guardan las cenizas de Artigas puede considerarse una estrategia de verosimilitud, la presencia constante de lugares reconocibles que posibilitan la trama enmarcan al prócer zombi y el discurso en torno a Artigas en un universo visual reconocible, ligado a la arquitectura montevideana. Ésta permite, además del anclaje en la realidad, su inclusión en el discurso por las políticas de la memoria. No sólo el cómic se encuentra

íntimamente ligado a la representación arquitectónica (Bordes, 2017: 161-176), sino que también, en el sentido intertextual e intericónico tratado en el presente trabajo, se enmarca, como ha señalado Nora, entre la historia y la **memoria**: “Modern memory is, above all, archival. It relies entirely on the materiality of the trace, the immediacy of the recording, the visibility of the image” (1989: 13). Los “**lugares de la memoria**” participan de los discursos sociales e históricos, los individuos se reconocen en ellos de una manera determinada como parte de grupos (Bordes, 2017: 11ss.). De esta manera, el cómic resitúa el discurso sobre Artigas y la nación en las trazas visuales dejadas por este mismo y que le sirven como hipotexto para la construcción narrativa. No constituyen, como señalaba Barthes, un simple índice vacío que significa sin denotar la realidad, no son una mera “**ilusión de realidad**” (Barthes, 1994: 186).

Los cómics aquí analizados se inscriben en un nuevo capítulo del desarrollo de las políticas de la memoria en torno a Artigas, dentro de la abrumadora presencia icónica del héroe nacional. El mausoleo no sólo es una huella visible, sino un motivo concreto de la memoria colectiva: construido bajo la última dictadura militar que gobernó Uruguay entre 1973 y 1985, que se centró en canonizar aspectos marciales del héroe, el mausoleo forma parte de dicho discurso, una más de las numerosas “**visiones**” del héroe que, según destacan Frega e Islas, están presentes desde inicios del siglo XIX en la sociedad uruguaya (2001: 5-6).

Por ejemplo, tras su primer contacto con los ladrones de medio pelo, el prócer encuentra refugio junto a ellos en el emblemático edificio “**Estación General Artigas**” de la Administración de Ferrocarriles del Estado (AFE). El edificio se encuentra actualmente inutilizado, semiabandonado, y viven en él personas indigentes. Se trata en este caso de un espejo que da una imagen deformada: en lugar de progreso y comunicación, la estación construida a fines del siglo XIX se convierte en “**humilde**” lugar que “**cubre las necesidades básicas**” de las nuevas huestes del protagonista. Será, además, el centro de operaciones y refugio del prócer zombi, que, como la figura histórica, continúa junto a los más desposeídos, expandiendo —anacrónica, pero significativamente— su ideario de que “los más infelices sean los más privilegiados”.⁹

Asimismo, como se retoma en *Prócer Zombie II*, otros monumentos dedicados al prócer padecen transformaciones a lo largo del siglo XX y XXI. En

⁹ La cita corresponde al artículo 6º del “Reglamento Provisorio de la Provincia Oriental para el Fomento de la Campaña y Seguridad de sus Hacendados” redactado por Artigas en 1815. El artículo completo dice: “Por ahora el señor alcalde provincial y demás subalternos se dedicarán a fomentar con brazos útiles la población de la campaña. Para ello revisará cada uno, en sus respectivas jurisdicciones, los terrenos disponibles; y los sujetos dignos de esta gracia con prevención que los más infelices sean los más privilegiados. En consecuencia, los negros libres, los zambos de esta clase, los indios y los criollos pobres, todos podrán ser agraciados con suertes de estancia, si con su trabajo y hombría de bien propenden a su felicidad, y a la de la provincia.” (Artigas, 2000: 67). El ideario igualitario de Artigas está, como mencioné antes, ligado a un ámbito rural que, en *Prócer Zombie*, se vuelve metropolitano.

el capítulo 2, denominado “Los fieles al verdadero prócer José G. Artigas”, la voz heterodiegética traza una historia de los hechos y opiniones sobre el personaje histórico, introduciendo aspectos desmitificadores, como que se habría dormido en la famosa batalla de Las Piedras contra el ejército virreinal español (1811), opiniones desfavorables que se hacen eco del temor que se tenía a Artigas como asolador de la Campaña luchando junto a indígenas y esclavos, así como el camino a su glorificación posterior y construcción de su figura como símbolo de la patria asociado al valor, la lucha por la libertad y, en tiempos dictatoriales, el orden.

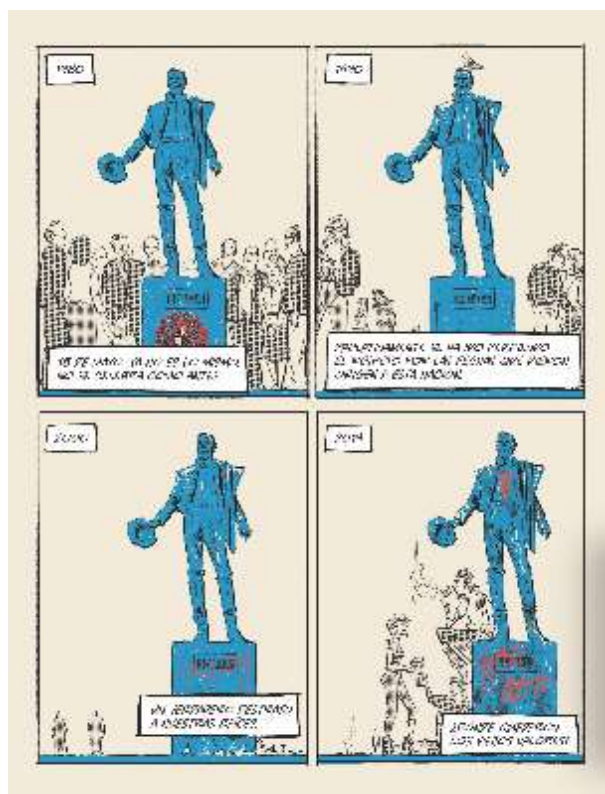


Figura 3. *Prócer Zombie II* (2018: s/p). © Silva Bros.



Figura 4. *Prócer Zombie II* (2018: s/p). © Silva Bros.

La figura 3 representa, por ejemplo, el paso del siglo XX al XXI de uno de esos monumentos y el contraste entre las celebraciones en tiempos dictatoriales y su proyección futura, que la voz narradora considera “un verdadero destrato a **nuestras raíces**”, y se pregunta, por ende, por los viejos valores. El monumento icónico pasa de ser la proyección de valores a una indiferencia generalizada, un mero mobiliario urbano sin significado. Es justamente esta indiferencia la que permite el discurso del antagonista de la segunda entrega, la encarnación de Napoleón, Mikael Landowski, unida al grupo de Anita, la “matriarca de los fieles al verdadero José Gervasio Artigas”, que afirma: “Entiendo que esto es otro ejemplo más de lo que la ‘Libertad sin educación’ puede hacer en las mentes de los jóvenes. La carencia de respeto por nuestro máximo prócer libertador es **inaceptable**” (Silva Bros, 2018: s/p). Landowski se vuelca así en

una lucha por el dominio del discurso oficial sobre el prócer y contra el prócer zombi (Figura 4), en favor del orden, escoltado por el icónico cuadro de Blanes.

La reconstrucción de las negociaciones discursivas se sugiere ya en la primera entrega en torno al “verdadero” rostro de Artigas, que uno de los marginales con los que se encuentra el protagonista en un bar de los barrios bajos de la Ciudad Vieja lleva tatuado en su brazo (Figura 5). El protagonista, ante la proliferación de la imagen, le acota que “no es el verdadero rostro de tu prócer”. Frente a lo anterior, el personaje termina tatuándose la nueva imagen de Artigas y proclamando a viva voz: “Escuchen todos: nos hemos salvado. ¡El prócer ha vuelto!” (Silva Bros, 2016: s/p).



Figura 5. *Prócer Zombie* (2016, s/p). © Silva Bros.



Figura 6. *Prócer Zombie* (2016, s/p). © Silva Bros.

Otro intertexto importante se refiere al horizonte visual de la ciudad montevideana. Como muestra la Figura 7, de *Prócer Zombie*, el protagonista recupera en el capítulo 12 su uniforme. Con él se siente poderoso, el personaje parece disponer de la ciudad que se esboza en el fondo de la imagen en la que se reconoce, a la izquierda del personaje, el Palacio Salvo, también emblemático y característico de la misma.



Figura 7 *Prócer Zombie* (2016, s/p). © Silva Bros.



Figura 8 *Prócer Zombie II* (2018, s/p), © Silva Bros.

Landowski, por su parte, se ve por detrás mientras observa el mismo horizonte ciudadano luego de haber obtenido el poder político en *Prócer Zombie II*, con el Palacio Salvo a la derecha del personaje. La amenaza, sin embargo, del prócer zombi y de la figura de Artigas lo preocupan y se pregunta en el globo de diálogo cómo es posible enfrentarse a algo que “está muerto”. Landowski indica, así, el punto central en torno al cual gira la disputa por el discurso en torno al prócer en ambos volúmenes. Por una parte, la trama propia de los zombis permite vivir al personaje del cómic, pero el estar vivo impide la manipulación del referente tal como se demuestra con diversos ejemplos icónicos, discursivos, etc. Al vivir se resiste a dicha manipulación, y se convierte, una vez más, en indeseado. Por otra parte, al ser un muerto viviente, ya que es un zombi, posee el potencial de infectar a la sociedad. Es en este nivel donde muestra su eficacia la trama propia del género zombi, ya que el prócer se transforma, nuevamente, en un peligro.

Aquí se vuelve patente el travestismo. Si se considera, con Genette, el travestismo como el “tratamiento burlesco” de un texto “noble” que conserva la acción y el contenido del hipotexto, con cambios al nivel de la *elocutio* (1989: 75 ss.), puede observarse que la elección del género zombi en el medio multimodal del cómic produce una actualización compleja del discurso sobre Artigas y de la memoria visual ligada a dicha narrativa. Se produce el efecto de “familiarización” que “actualiza” el texto parodiado, lo que Genette consideraba una característica fundamental del travestismo (78). Allí radica el peligro de *Prócer Zombie*, en la actualización y familiarización del discurso sobre la nación instaurado en la memoria visual.

Mientras que el zombi Artigas no contagia a través del canibalismo, tiene la potencialidad de contagiar a la sociedad con sus ideales, anacrónicos pero ajenos al prejuicio y los intereses de los grupos sociales que pretenden disponer sobre el relato social de su figura. En este sentido, estar muerto lo hace inmortal; una de las discusiones que los propios comentarios, *tweets*, insertos en el universo diegético, tematizan (Figura 9). De esta manera, la aparición del prócer zombi, su presencia mediática y la imposibilidad de fijar la referencia independientemente de su (re)construcción medial vuelven su relato múltiple. El mensaje de *Prócer Zombie* sería: el discurso sobre la nación uruguaya en

torno a Artigas es la continua negociación respecto a un personaje sin referencia, a una iconografía ubicua a la que no se puede evitar adjudicar significados, que resulta imposible no tener en cuenta, ya que, tanto en el ensalzamiento como en la indiferencia frente a la misma, siempre posibilita un nuevo plano discursivo, siempre refleja una nueva imagen, aunque sea la de su negación.



Figura 9. *Prócer Zombie II* (2018, s/p). © Silva Bros.

El nivel medial aquí referido tiene que ver, según Belting (2005), con el “cómo” de la imagen; la presencia icónica en el terreno social y discursivo depende de dicha copertenencia de la imagen a un medio: “No visible images reach us unmediated. Their visibility rests on their particular mediality, which controls the perception of them and creates the viewer’s attention” (304). El autor sostiene que las “políticas de la imagen” dependen, justamente, de esta medialidad, y ésta constituye la condición de posibilidad de que las imágenes formen parte de una memoria colectiva. La intericonicidad se asienta en parte también en una transformación del medio y en una reapropiación de discursos textuales y visuales. La función de lo que podríamos denominar, siguiendo a Genette, hiperimagen e hipoimagen está inscrita en la medialidad de la imagen.

Mientras que la historia oficial fue construyendo paulatinamente una imagen impoluta de su héroe, fijándola icónicamente en base a una imagen “ficticia”, la vorágine de los medios de comunicación y su presencia ponen en cuestión la propia posibilidad de la referencialidad. Es por eso que la intertextualidad que promueven los “lugares de la memoria” se da justamente en el momento en el que éstos parecen no decir más nada, o sugerir, como señalaba Nora (1989), que lo recordado de esta forma está ya siempre estructurado discursivamente.

En una viñeta en la que se enfrentan Landowski y el prócer zombi, el primero, en su rol de Napoleón, le habla de que Europa fue suya y le echa en cara a Artigas que él no pudiera obtener unas pocas provincias, reclamando para sí las riendas del país. El prócer no parece comprender el contexto europeo al que se refiere Landowski y el contraste establecido con la revolución federal rioplatense, a lo que piensa: “¿De qué carajo habla este tipo? ¿De dónde me conoce?”. Landowski le advierte: “No puedo dejar que comience una nueva revolución” (Silva Bros, 2018: s/p). Cabe resaltar aquí que el cómic utiliza productivamente las coordenadas de la narrativa zombi manteniendo en todo momento, a nivel de la trama, el peligro apocalíptico y contagioso propio del género.

Quiero resaltar, por último, la referencia a un hipotexto que sitúa al prócer, y a su vez a la narración sobre el prócer, en el universo de lo popular: su pasión por las aventuras de *Patoruzú*.¹⁰ Artigas descubre en una librería de viejo en el capítulo 14 del primer volumen las aventuras del héroe creado por Dante Quinterno: “Este indio de la Patagonia argentina es hilarante”, comenta, a lo que reflexiona el ladrón Escoria: “Se colgó con boludeces” (Silva Bros, 2016). En el segundo álbum ya se ha convertido en un ávido lector de historietas (Figura 10). Como en su exilio en Paraguay, del cual el personaje histórico no quiere volver, el prócer zombi insta a sus seguidores a que lo dejen tranquilo, esta vez, leyendo las aventuras de *Patoruzú*. Decía antes que, si se pretende mantener el concepto de intertextualidad respecto al cómic, uno de los elementos mencionados por Genette es la función, que otros autores posteriores reconocen asimismo como fundamental. En *Prócer Zombie*, obra en la que, como se ha visto hasta ahora, la intertextualidad e intericonicidad se refieren a textos e imágenes ya inscriptos en discursos y en medios de los que el hipotexto y la hipoimagen no son independientes, la función establecida respecto a los intertextos está determinada por el género de la narración. Como se ha mostrado, el género zombi posee ciertas coordenadas que el cómic de los Silva Bros interpreta libremente, reflexionando metadiegeticamente sobre el estatus de su propio personaje.

¹⁰ La historieta *Paturuzú* de Dante Quinterno, aparecida por primera vez en 1928, es indudablemente —pace *El Eternauta* de Oesterheld y Solano López— la más ubicua en Argentina y, por una cuestión de mercado, en Uruguay. Un análisis semiótico de las primeras ediciones de la historieta se encuentra en Steinberg (2013: 59-76).



Figura 10. *Prócer Zombie II* (2018, s/p). © Silva Bros.

En este sentido, la transformación que realiza *Prócer zombie* es la propia del travestismo, que rescata un discurso textual e icónico noble para reelaborarlo con las características propias del travestismo, entre otras, el anacronismo (Genette, 1989: 76), la actualización del texto parodiado (78), así como una transformación estilística (79), llevada adelante fundamentalmente por la apropiación del argumento zombi.

Conclusión

Los resultados del análisis de los volúmenes de los Silva Bros han mostrado que el cómic puede actualizar el discurso sobre las políticas de la memoria, exponer anacronismos respecto al personaje, porque, mediante el proceso de distanciamiento genérico, filtra los elementos que aparecen en el discurso. En el caso del cómic, es característico el uso que se hace de la memoria visual sobre el “héroe nacional” y la relación que entablan los personajes con los espacios creados por monumentos, imágenes y discursos. La sátira implícita en que el héroe nacional pueda ser una figura ajena a su legado, que no se reconozca en la propia identidad desarrollada en torno a él, coincide con la falta de voluntad propia de los zombies. Ahora bien, en el terreno diegético, el anacronismo y la desterritorialización que sitúan al prócer en 2015 y 2016 en plena ciudad de Montevideo, amenaza la estabilidad de los discursos visuales y verbales que circulan en la sociedad y, principalmente, la pretensión de disponer sobre los mismos.

La vuelta del prócer en su versión zombi no sólo produce una perturbación del orden icónico, una resignificación de los iconos urbanos, sino que se sitúa directamente en la lucha por el discurso en torno a la nación uruguaya. A través de las paradojas del zombi, que vive y está muerto, la narración permite redescubrir múltiples funciones de la hipo e hiperimagen, de los intertextos, inscritos en la medialidad de las imágenes y los discursos sobre

el valor del prócer nacional y quién dispone sobre los mismos. Discursos, imágenes mediadas, no pueden más que volcarse sobre sí mismos para reconocerse, o no, en el espejo del prócer (zombi). Por medio del travestismo, *Prócer Zombie* los actualiza y problematiza desde un medio que, en este caso, cristaliza como ideal para dicha tarea crítica y necesaria.

BIBLIOGRAFÍA

- ANDERSON, Benedict (2006), *Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* (Rev. ed.). London, Verso.
- ARTIGAS, José Gervasio (2000), *Obra selecta*. Caracas, Biblioteca Ayacucho.
- BACHMANN-MEDICK, Doris (1996), “Einleitung”, en Bachmann-Medick, Doris (ed.), *Kultur als Text. Die anthropologische Wende in der Literaturwissenschaft*. Frankfurt am Main, Fischer, pp. 7-64.
- BAKHTIN, Mikhail (1981), *The dialogic imagination: four essays*. Austin, University of Texas Press.
- BARTHES, Roland (1994), *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y de la escritura*. Barcelona, Paidós.
- BATEMAN, John; VELOSO, Francisco; WILDFEUER, Janina; CHEUNG, Felix HiuLaam y Guo, NANCY SONGDAN (2016), “An open multilevel classification scheme for the visual layout of comics and graphic novels: Motivation and design”. *Digital Scholarship in the Humanities*, vol. 32, n.º 3, pp. 476-510. DOI: <<https://doi.org/10.1093/llc/fqw024>>.
- BELTING, Hans (2005), “Image, Medium, Body: A New Approach to Iconology”. *Critical Inquiry*, vol. 31, n.º 2, pp. 302-319. DOI: <<https://doi.org/10.1086/430962>>.
- BORDES, Enrique (2017), *Cómic, arquitectura, narrativa*. Madrid, Cátedra.
- BRAHAM, Persephone. (2013). “The Monstrous Caribbean”. En Asa Simon Mittman y Peter J. Dendle (Eds.), *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*. Farnham, Ashgate, pp. 17-47.
- CHASTEEN, John Charles (2008). *Americanos. Latin America's Struggle for Independence*. Oxford, Oxford University Press.
- DENDLE, Peter (2007), “The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety”. En Niall Scott (ed.), *Monsters and the Monstrous. Myths and Metaphors of Enduring Evil*. Amsterdam, Rodopi, pp. 45-57. DOI: <https://doi.org/10.1163/9789401204811_005>.
- DREZNER, Daniel W. (2015), *Theories of International Politics and Zombies* (Course Book ed.). Princeton, N.J., Princeton University Press.
- FERNÁNDEZ RÍOS, Ovidio, y SANTOS RETALI, Eurídes (1942), *Himno a Artigas*. Montevideo: Kiril Svetgorsky.
- FOUCAULT, Michel ([1969] 2002), *La arqueología del saber*. Buenos Aires, Siglo XXI.
- FREGA, Ana; ISLAS, Ariadán (2001), “Prólogo”. Frega, Ana y Ariadán, Islas (eds.), *Nuevas miradas en torno al Artiguismo*. Montevideo, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, pp. 5-11.
- GENETTE, Gérard (1989), *Palimpsestos*. Madrid, Taurus.

- GROENSTEEN, Thierry (2011), *Comics and Narration*. Mississippi, The University Press of Mississippi.
- HERMAN, David (2009), *Basic Elements of Narrative*. Malden, Mass., Wiley-Blackwell.
- KRESS, Gunther (2010), *Multimodality. A social semiotic approach to contemporary communication*. London and New York, Routledge.
- KRISTEVA, Julia (1980), *Desire in Language. A Semiotic Approach to Literature and Art*. New York, Columbia University Press.
- KUKKONEN, Karin (2013), *Contemporary Comics Storytelling*. Lincoln and London, University of Nebraska Press.
- LUCENA SALMORAL, Manuel (1988), *José Gervasio Artigas. Gaucho y confederado* (Vol. 80). Madrid, Anaya.
- MALOSETTI COSTA, Laura (2013), “El primer retrato de Artigas un modelo para deconstruir”. *Caiana*, 3. Consultado en <http://caiana.caia.org.ar/template/caiana.php?pag=articles/article_2.php&obj=112&vol=3> (30/08/2019).
- MCCLOUD, Scott (1993), *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York, HarperCollins.
- MERINO, Ana (2003), *El cómic hispano*. Madrid, Cátedra.
- MILANEZ, Nilton (2015), “Intericonicidade: da repetição de imagens à repetição dos discursos de imagens”. *Acta Scientiarum. Language and Culture*, vol. 37, n.º 2, pp. 197-206. DOI: <<https://doi.org/10.4025/actascilangcult.v37i2.26295>>.
- NORA, Pierre (1989), “Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire”. *Representations*, vol. 26, pp. 7-24. DOI: <<https://doi.org/10.2307/2928520>>.
- NÜNNING, Vera, y Ansgar NÜNNING (2002), “Produktive Grenzüberschreitungen: Transgenerische, intermediale und interdisziplinäre Ansätze in der Erzähltheorie”. In Nünning, Vera y Ansgar Nünning (eds.), *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier, WVT, pp. 1-22.
- PAYNE, Rodger A. (2017), “Laughing off a Zombie Apocalypse: The Value of Comedic and Satirical Narratives”. *International Studies Perspectives*, vol.18, n.º 2, pp. 211-225. DOI: <<https://doi.org/10.1093/isp/ekv026>>.
- PEETERS, Benoît (2007), “Four Conceptions of the Page”. *Image TxT*, vol. 3, n.º 3. Consultado en <http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v3_3/peeters/#end_refi> (30/08/2019)
- PELUFO LINARI, Gabriel (2015), *Historia de la pintura en Uruguay 1. El imaginario nacional-regional 1830-1930* (5. ed.). Montevideo, Banda Oriental.
- RAJEWSKY, Irina O. (2002), *Intermedialität*. Tübingen, Francke.
- RATH, Gudrun (2014), “Zombi/e/s. Zur Einleitung”. *Zeitschrift für Kulturwissenschaft*, vol 8, n.º 1, pp. 11-19. DOI: <<https://doi.org/10.14361/zfk-2014-0103>>.
- RIFFATERRE, Michael (1994), “Intertextuality vs. Hypertextuality”. *New Literary History: A Journal of Theory and Interpretation*, vol. 25, n.º 4, pp. 779-788. DOI: <<https://doi.org/10.2307/469373>>.
- ROJAS, Rafael (2009), *Las repúblicas de aire. Utopía y desencanto en la revolución de Hispanoamérica*. Madrid, Taurus.
- RYAN, Marie-Laure (2014), “Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology”. In Ryan, Marie-Laure y Jean-Noël Thon, (eds.),

- Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln, Neb., Univ. of Nebraska Press., pp. 25-49.
DOI:<<https://doi.org/10.2307/j.ctt1d9nkdg>>.
- SCHÜWER, Martin (2002), “Erzählen in Comics: Bausteine einer plurimedialen Erzähltheorie”. In Nünning, Vera and Ansgar Nünning (eds.), *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Trier, WVT, pp 185-216.
- SILVA, Andrés; SILVA, Leonardo, y Fernando ANDACHT (2018), “Silva Bros y Fernando Andacht/Interviewer”. Entrevista radial de Emiliano Coteló Coteló. En *Perspectiva*. Consultado en: <<https://www.enperspectiva.net/enperspectiva-net/entrevista-martes-19-junio-silva-bros-fernando-andacht/>> (30/09/2019).
- SILVA BROS (2016), *Prócer Zombie*. Montevideo, Estuario.
- SILVA BROS (2018), *Prócer Zombie II*. Montevideo, Estuario.
- STEINBERG, Oscar (2013), *Leyendo historietas*. Buenos Aires, Eterna Cadencia.
- STOREY, John (2018), *Cultural Theory and Popular Culture. An Introduction* (8. ed.). London, Routledge.